



Doninn Audio Editor

Руководство пользователя



СОДЕРЖАНИЕ

| | |
|---------------------------------------|----|
| РЕДАКТОР | 4 |
| Меню «Файл» | 5 |
| Параметры экспорта в Mp3 | 5 |
| Параметры экспорта во FLAC..... | 6 |
| Формат WAV..... | 7 |
| Параметры экспорта в Ogg Vorbis | 7 |
| Меню «Вид» | 10 |
| Динамический диапазон | 12 |
| Частотный анализ | 13 |
| Спектральный анализ | 15 |
| Меню «Редактирование» | 17 |
| Меню «Эффекты»..... | 19 |
| 1. Басы и ВЧ | 19 |
| 2. Вау-вау | 20 |
| 3. Выравниватель | 22 |
| 4. Инвертирование..... | 22 |
| 5. Компрессор | 23 |
| 6. Моно в стерео | 24 |
| 7. Нормировка сигнала | 25 |
| 8. Плавное затухание | 26 |
| 9. Плавное нарастание..... | 26 |
| 10. Подавление шума | 26 |
| 11. Реверберация | 28 |
| 12. Реверс | 31 |

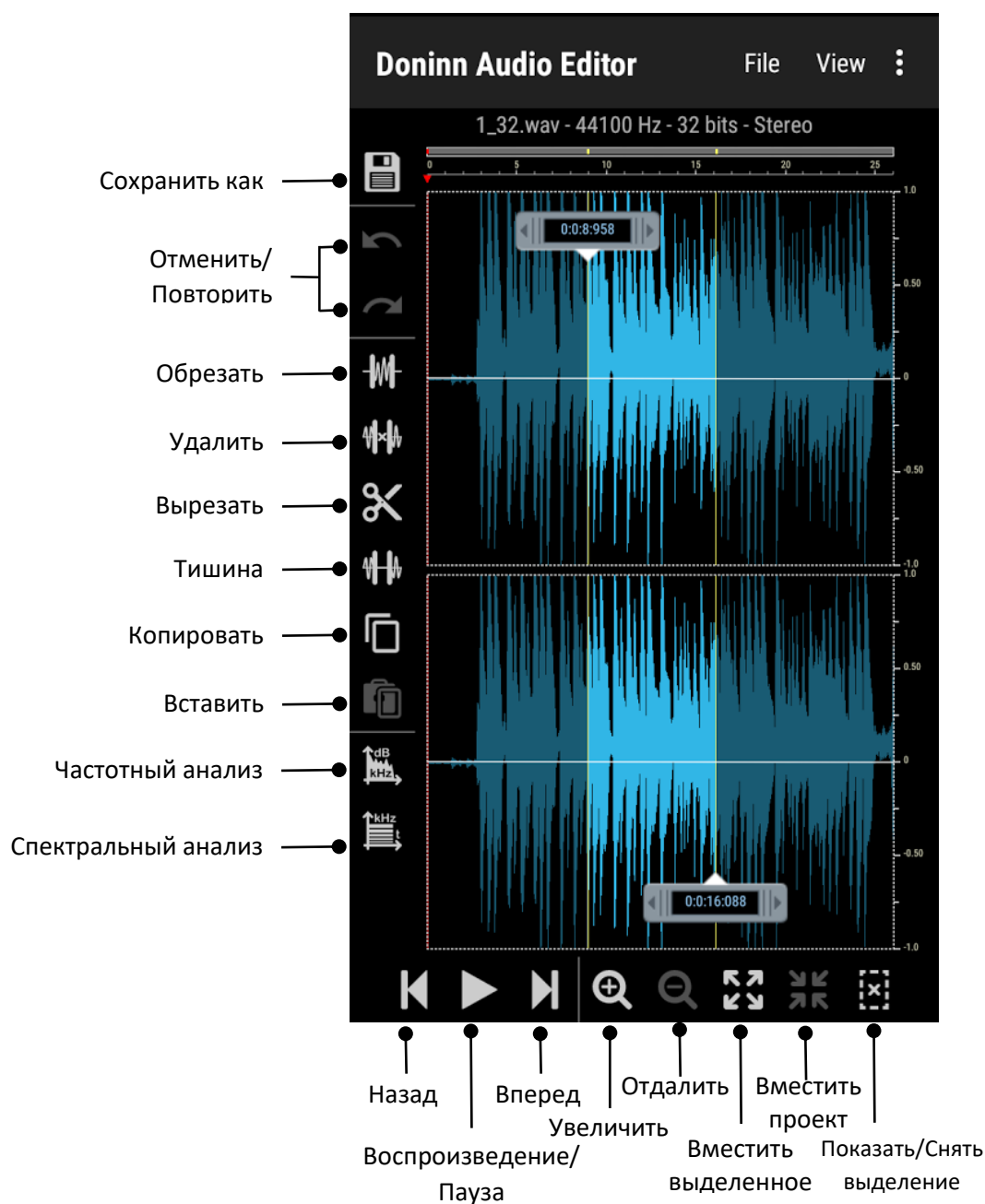


| | |
|---------------------------------------|----|
| 13. Смена высоты тона..... | 32 |
| 14. Смена скорости | 33 |
| 15. Смена частоты дискретизации | 34 |
| 16. Стерео в моно..... | 34 |
| 17. Удаление щелчков | 34 |
| 18. Усиление сигнала | 36 |
| 19. Фейзер | 37 |
| 20. Эквалайзер | 39 |
| 21. Эхо..... | 39 |
| Склейка..... | 41 |
| Настройки Редактора..... | 43 |
| ДИКТОФОН | 45 |
| Настройки записи..... | 45 |
| ФАЙЛОВЫЙ МЕНЕДЖЕР..... | 47 |
| Основные возможности | 47 |



РЕДАКТОР

Основной экран





Меню «Файл»

Сохранить

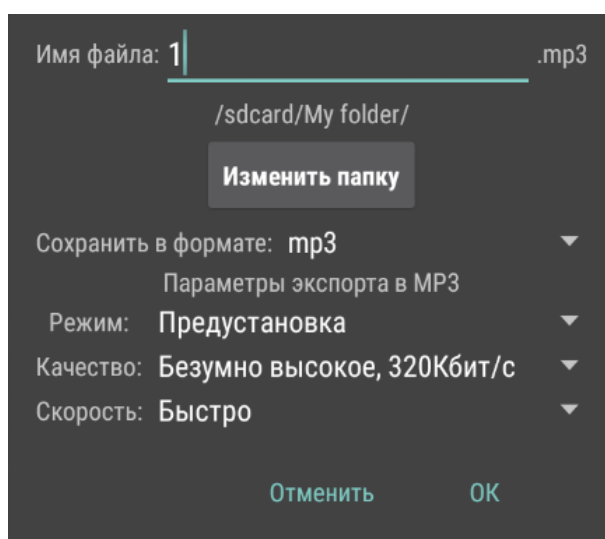
Сохраняет изменения текущего файла.

Сохранить как

Сохраняет текущий файл в любом доступном формате под другим именем и в заданной папке.

Доступные форматы: mp3, flac, wav, ogg.

Параметры экспорта в Мр3



Режим

Доступны четыре различные способы управления соотношением между размером и качеством сохраняемого файла: *Предустановка, Переменная, Средняя, Постоянная.*



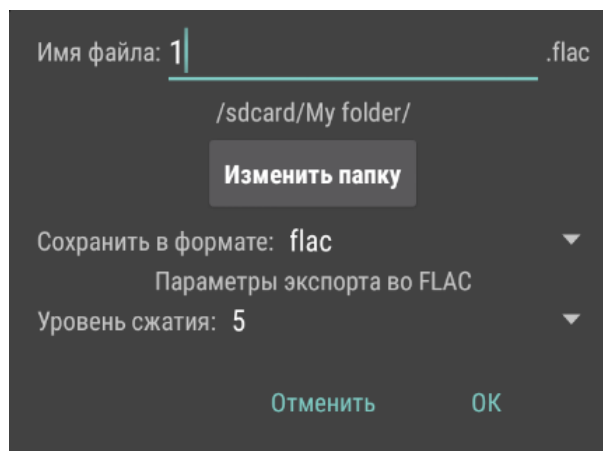
Качество

Позволяет выбрать битрейт в кбит/с (килобиты в секунду) для кодирования вашего файла. Более высокая скорость передачи данных всегда обеспечивает лучшее качество, но за счет большего размера файла и наоборот. Битовые скорости являются абсолютными для режимов Средний и Постоянный, и выражаются как диапазон для Переменного и Предусмотренного режимов.

Скорость

Выбор скорости доступен при использовании кодирования в Предусмотренном и Переменном режиме.

Параметры экспорта во FLAC

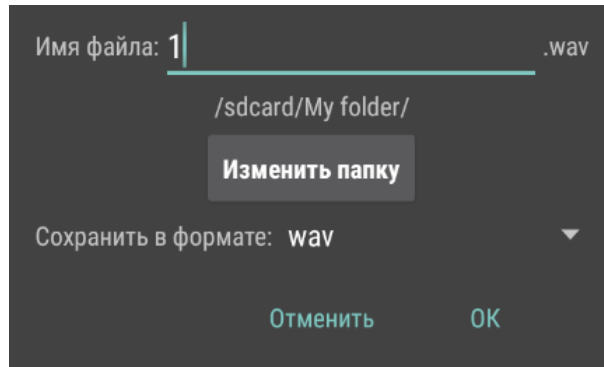


Уровень сжатия

Степень сжатия размера файла, используемая для упаковки аудиоданных без потерь. Настройки уровня варьируются от 0 до 8. Уровень 0 оптимизирован для самого быстрого кодирования. Уровень 8 оптимизирован для более эффективной упаковки, поэтому создает файлы меньшего размера, чем уровень 0, за счет более длительного кодирования.

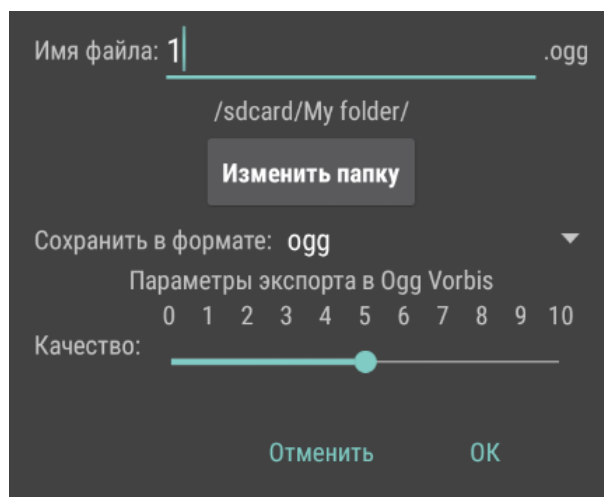


Формат WAV



Формат **WAV** не имеет настроек, так как это формат файла-контейнера для хранения несжатого звука, без потери качества.

Параметры экспорта в Ogg Vorbis



Качество

Настройка качества варьируется от 0 (самое низкое) до 10 (лучшее). Уровень по умолчанию 5 обычно создает файл размером примерно схожим с размером файлом в формате MP3 с 128 Кбит/с, но с более высоким качеством. Более



высокие настройки качества OGG означают больший размер файла, поскольку будет использоваться более высокая общая скорость передачи.

Сохранить выделенное как

Сохраняет выделенную область как новый файл в любом доступном формате под другим именем и в заданной папке.

Метаданные

The screenshot shows a dark-themed dialog box titled "Метаданные" (Metadata). It contains several input fields for metadata: "Исполнитель:" (Artist), "Название:" (Title), "Альбом:" (Album), "Дорожка:" (Track), "Год:" (Year), "Жанр:" (Genre), and "Комментарии:" (Comments). The "Жанр:" field is currently set to "Acid" and has a dropdown arrow. At the bottom right, there are two buttons: "Отменить" (Cancel) and "ОК" (OK).

Редактирование тегов метаданных.

**Как рингтон**

Устанавливает текущий файл как рингтон.

Выход

Выход из программы



Меню «Вид»

Показать выделение/Снять выделение

Управляет отображением ползунков выделения на основном окне редактора.

Выделить все

Выделяет всю аудиодорожку.

Выделить с начала

Сдвигает левый ползунок выделения на начало файла.

Выделить до конца

Сдвигает правый ползунок выделения в конец файла.

Задать диапазон

A screenshot of a dark-themed dialog box titled "Выделение" (Selection). It contains four rows of time input fields: "Начало:" (Start) with values 00 ч 00 м 01 с 500 мс; "Конец:" (End) with values 00 ч 00 м 02 с 500 мс; "Длительность:" (Duration) with values 00 ч 00 м 01 с 000 мс and a lock icon; and "Воспроизведение:" (Playback) with values 00 ч 00 м 00 с 000 мс. At the bottom, there are two buttons: "Отменить" (Cancel) and "ОК".

В диалоговом окне вы можете задать начало и конец выделения, либо общую длительность; а также указать позицию маркера воспроизведения. Если вам необходимо выделить часть аудиодорожки фиксированной длины, вы можете нажать на замок, и редактировать начало, тогда конец рассчитается автоматически, либо наоборот.



Вместить выделенное

Масштабирует выделенную область сигнала по горизонтали на весь экран графика звуковой волны.

Вместить проект

Вписывает звуковую волну во весь экран.

Приблизить

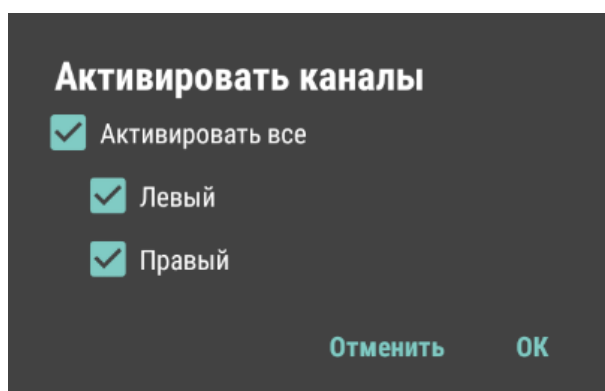
Увеличивает отображение волновой формы сигнала по горизонтали.

Отдалить

Уменьшает уровень увеличения графика звуковой волны.

Каналы

Управляет активностью каналами аудиодорожки.





Динамический диапазон

Динамический диапазон выражает степень отклонения сигнала от среднего в пределах аудиодорожки.

| Динамический диапазон | | |
|-----------------------|----------------------------|--------|
| Левый | DR13 | Правый |
| 12,95 | Динамический диапазон (DR) | 12,60 |
| -0,41 | Пиковый уровень | -1,19 |
| -17,27 | RMS | -17,50 |
| OK | | |

Динамический диапазон (DR)

Значение DR – это разница между пиковым и средним среднеквадратичным измерениям.

Пиковый уровень

Наивысшее измеренное пиковое значение в Дб.

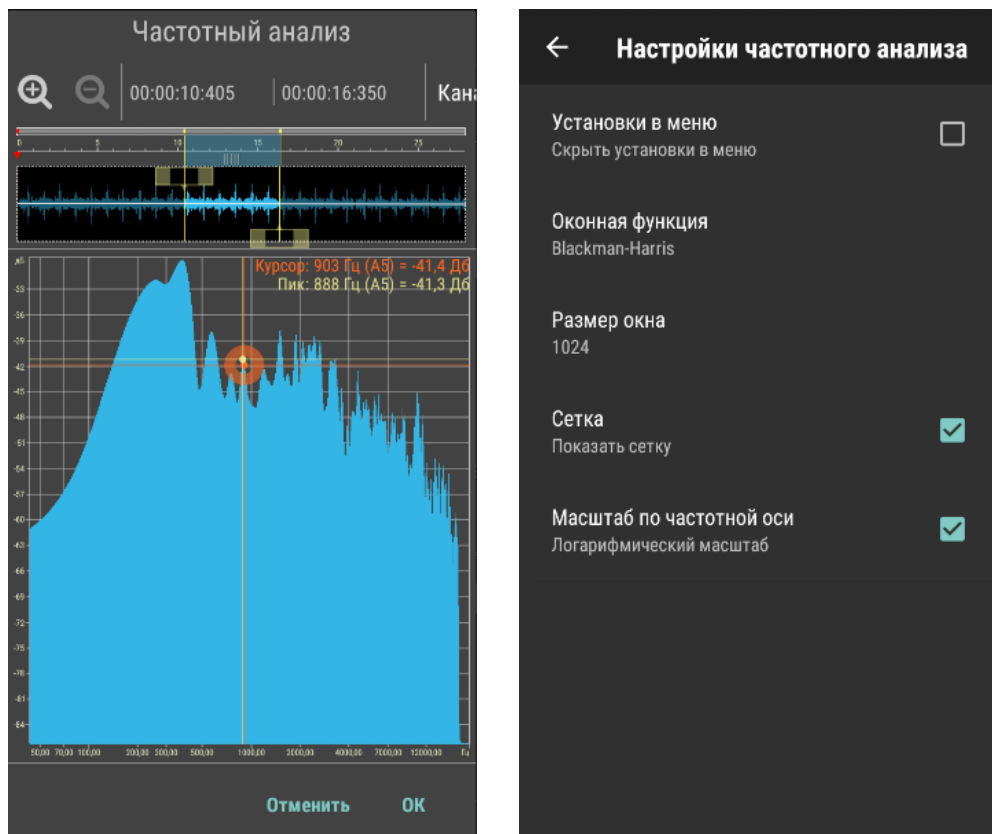
RMS

RMS – установленный стандарт измерения громкости – определяется путем сбора приблизительно 10 000 единиц информации о громкости в течение промежутка времени 3 секунды.



Частотный анализ

Преобразует выбранный звук в виде графика частот (горизонтальный масштаб в Гц) в отношении амплитуд (вертикальный масштаб в дБ).



Настройки частотного анализа

Оконная функция

Определяет форму быстрого преобразования Фурье. Доступны следующие функции окна: Barlett, Hamming, Hanning, Blackman, Blackman-Harris, Welch, Gaussian ($a = 2.5$), Gaussian ($a = 3.5$), Gaussian ($a = 4.5$).



Размер окна

Определяет размер быстрого преобразования Фурье. Более высокие размеры сообщают более точные данные о частоте, но они требуют более длительной по времени обработки.

Сетка

Управляет отображением линии сетки на частотном дисплее.

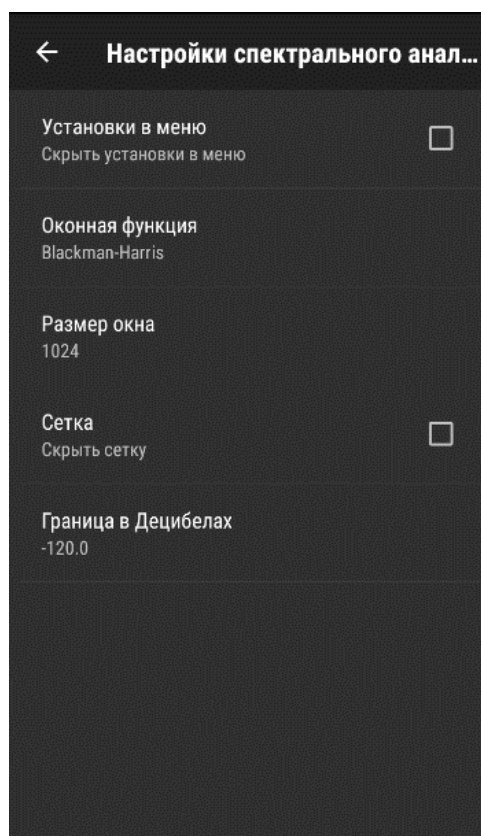
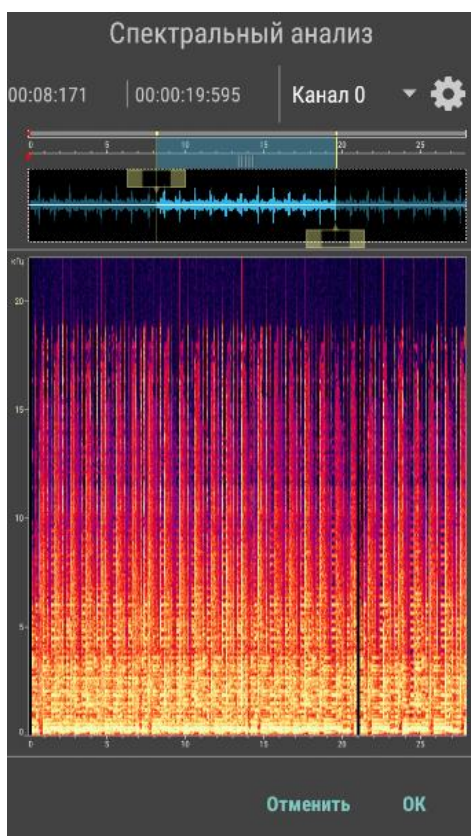
Масштаб по частотной оси

Отображает частотную шкалу логарифмически (отражающую человеческий слух), либо линейно (обеспечивая более подробную информацию для верхних частот).



Спектральный анализ

Спектральный дисплей отображает форму волны по ее частотным компонентам, где ось x (горизонтальная линейка) измеряет время, а ось y (вертикальная линейка) измеряет частоту. Это представление позволяет анализировать аудиоданные, чтобы узнать, какие частоты наиболее распространены. Более яркие цвета представляют собой более крупные компоненты амплитуды. Цвета варьируются от темно-синих (низкоамплитудные частоты) до ярко-желтых (высокоамплитудные частоты).





Настройки спектрального анализа

Оконная функция

Определяет форму быстрого преобразования Фурье. Доступны следующие функции окна: Barlett, Hamming, Hanning, Blackman, Blackman-Harris, Welch, Gaussian (a = 2.5), Gaussian (a = 3.5), Gaussian (a = 4.5).

Размер окна

Определяет количество вертикальных полос, используемых для изображения частот. По мере увеличения разрешения точность частоты увеличивается, а точность времени уменьшается.

Сетка

Управляет отображением линии сетки на спектральном дисплее.

Граница в децибелах

Изменяет диапазон амплитуд, по которым отображаются частоты. Увеличение диапазона усиливает цвета, помогая видеть больше деталей в более тихом звуке. Это значение просто регулирует спектральный дисплей; он не изменяет амплитуду звука.



Меню «Редактирование»

Отменить

Отменяет последнюю операцию редактирования.

Повторить

Восстанавливает предыдущую операцию редактирования, которая была отменена.

Вырезать

Удаляет выбранные аудиоданные и помещает их в буфер обмена.

Копировать

Копирует выбранные аудиоданные в буфер обмена.

Вставить

Вставляет содержимое буфера обмена в позицию курсора выбора, либо заменяет выбранную область содержимым буфера обмена.

Удалить

Удаляет выбранные аудиоданные.

Обрезать

Удаляет все аудио данные, кроме выделенных.

**Обрезать начало**

Удаляет все аудио данные, исключая область от начала до курсора выбора либо до правого маркера.

Обрезать конец

Удаляет все аудио данные, исключая область от курсора выбора либо правого маркера до конца.

Заполнить тишиной

Заменяет текущий выбранный звук тишиной.

Обменять стерео каналы

Меняет местами правый и левый каналы.



Меню «Эффекты»

1. Басы и ВЧ

Эффект «Басы и ВЧ» позволяет увеличить или уменьшить низкие частоты (бас) или высокие частоты (высокие частоты) аудиофайла.



Басы (дБ)

Коэффициент усиления (усиление выше 0 дБ или ослабление ниже 0 дБ) до низких частот. Положительная величина увеличивает басы, а отрицательная величина – уменьшает.



ВЧ (дБ)

Величина коэффициента усиления (усиления выше 0 дБ или ослабление ниже 0 дБ) до высоких частот. Положительная величина увеличивает высокие частоты, отрицательная – уменьшает высокие частоты.

Уровень (дБ)

Изменяет общий уровень от -30 дБ до 0 дБ.

2. Вау-вау



Частота LFO

Скорость, с которой полосовой фильтр перемещается вперед и назад.



Начальная фаза LFO

Начальная позиция цикла LFO, которая определяет, начинается ли полосовой фильтр с наименьшей, средней или высокой частоты.

Глубина

Определяет диапазон частот, которые пропускаются полосовым фильтром. Более высокие значения будут подбирать фильтр на более высокие частоты и, следовательно, дают больше изменений в качестве звука в течение полного цикла LFO. Более низкие значения будут давать более постоянный звуковой эффект.

Резонанс

Определяет степень резонанса в полосовом фильтре. Более высокие значения дают более «пиковый» эффект.

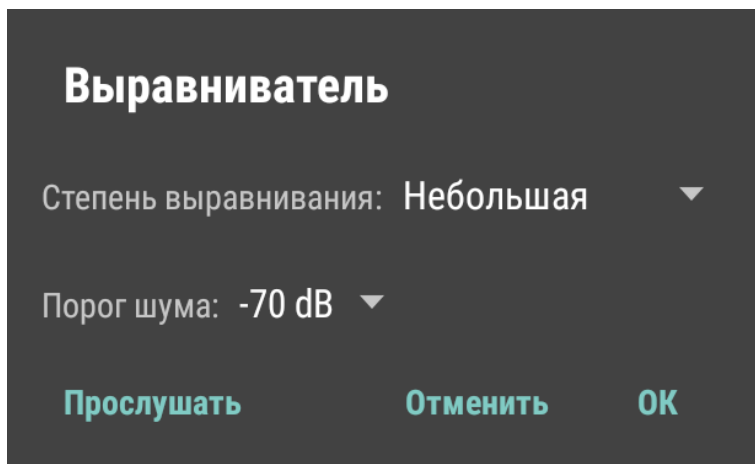
Смещение частоты Wah

Определяет «базовую» частоту полосового фильтра. Более высокие значения сдвинут диапазон частот фильтра вверх. Для достижения эффекта Wah, который находится на низких частотах, смещение частоты должно быть установлено на низкое значение.



3. Выравниватель

Leveler предназначен для уменьшения разницы между громкостью и мягкостью, что облегчает прослушивание звука в шумных средах.



Степень выравнивания

Доступны 5 уровней выравнивания, применяемого к сигналу.

Порог шума

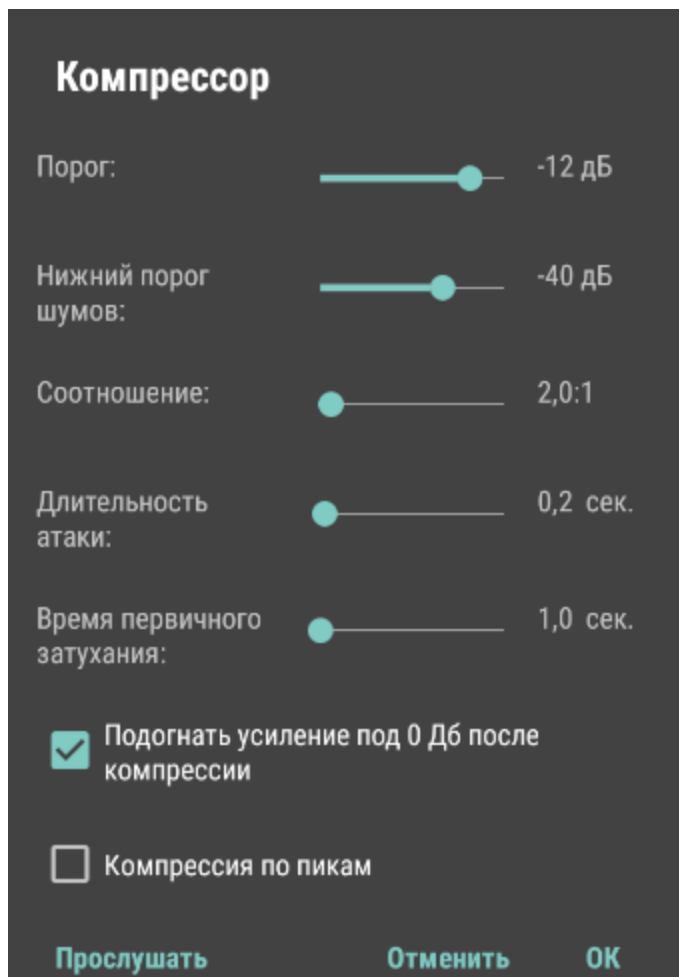
Параметры порога шума варьируются от -20 дБ до -80 дБ с шагом -5 дБ.

4. Инвертирование

Инверсия переворачивает аудио сэмплы в обратном порядке, изменяя полярность.



5. Компрессор



Порог

Уровень входного сигнала, при котором начинается сжатие.

Нижний порог шумов

Регулирует амплитуду после сжатия.

Соотношение

Коэффициент сжатия, применяемый к звуку, когда он проходит пороговый уровень.

**Длительность атаки**

Определяет, как быстро сжатие начинается после того, как аудио превышает установленный порог.

Время первичного затухания

Определяет, как быстро сжатие останавливается, если звук падает ниже установленного порога.

Подогнать усиление под 0 дБ после компрессии

Усиливает результирующий звук после сжатия до пикового уровня 0 дБ.

Компрессия по пикам

Звук с пиковым уровнем в пределах порогового диапазона будет увеличен.

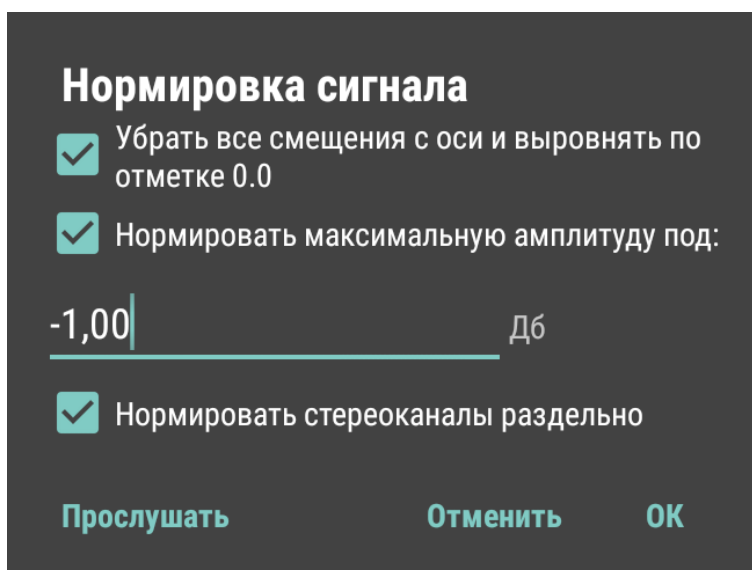
6. Моно в стерео

Преобразовывает моно файл в стерео, дублируя аудио дорожку.



7. Нормировка сигнала

Эффект используется для выравнивания уровня сигнала. Он обеспечивает усиление в заданном диапазоне, то есть максимальная амплитуда - фиксированное число.



Убрать все смещения с оси и выровнять по отметке 0.0

Пытается убрать любое смещение с оси, центрируя звук на уровне амплитуды 0.0.

Нормировать максимальную амплитуду

Начальное значение по умолчанию для максимальной амплитуды составляет -1 дБ. Введите более отрицательное значение для нормализации к более низким амплитудам.

Нормировать стереоканалы отдельно

Если флаг не установлен, нормализация будет работать на каналах стереодорожки и изменит уровень обоих каналов на одну и ту же величину.



Когда флаг установлен, амплитуда будет регулироваться отдельно для левого и правого каналов стереодорожки.

8. Плавное затухание

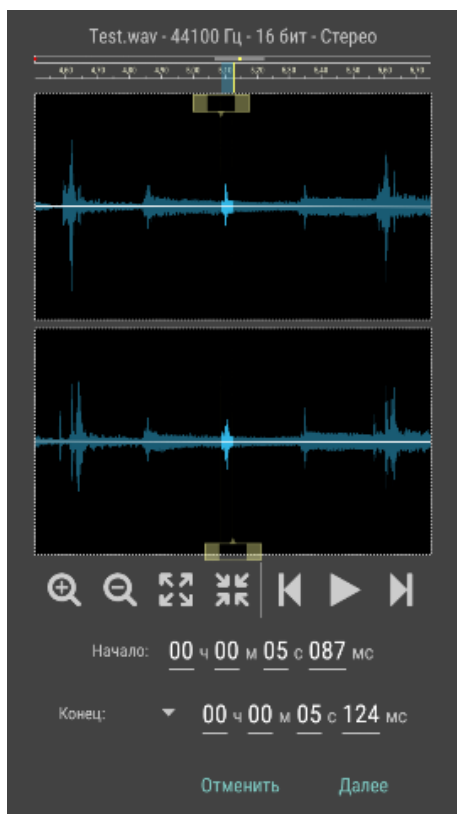
Эффект плавно сводит к нулю амплитуду сигнала.

9. Плавное нарастание

Эффект плавно увеличивает амплитуду сигнала.

10. Подавление шума

Эффект уменьшения шума снижает фоновый шум с минимальным снижением качества сигнала. Этот эффект может устранить комбинацию шума, включая шипение магнитной ленты, шум фона микрофона или любой шум, который является постоянным во всей форме волны.



Шаг 1.

Выделите несколько секунд только шума, для того чтобы приложение знало, что отфильтровать.



Шаг 2.

Подавление шума (Дб)

Определяет уровень уменьшения шума. Используйте самое низкое значение, которое уменьшает шум до приемлемого уровня. Так как чрезмерно высокие значения, могут сделать шум еще тише, но это приведет к повреждению оставшегося звука.



Чувствительность (Дб)

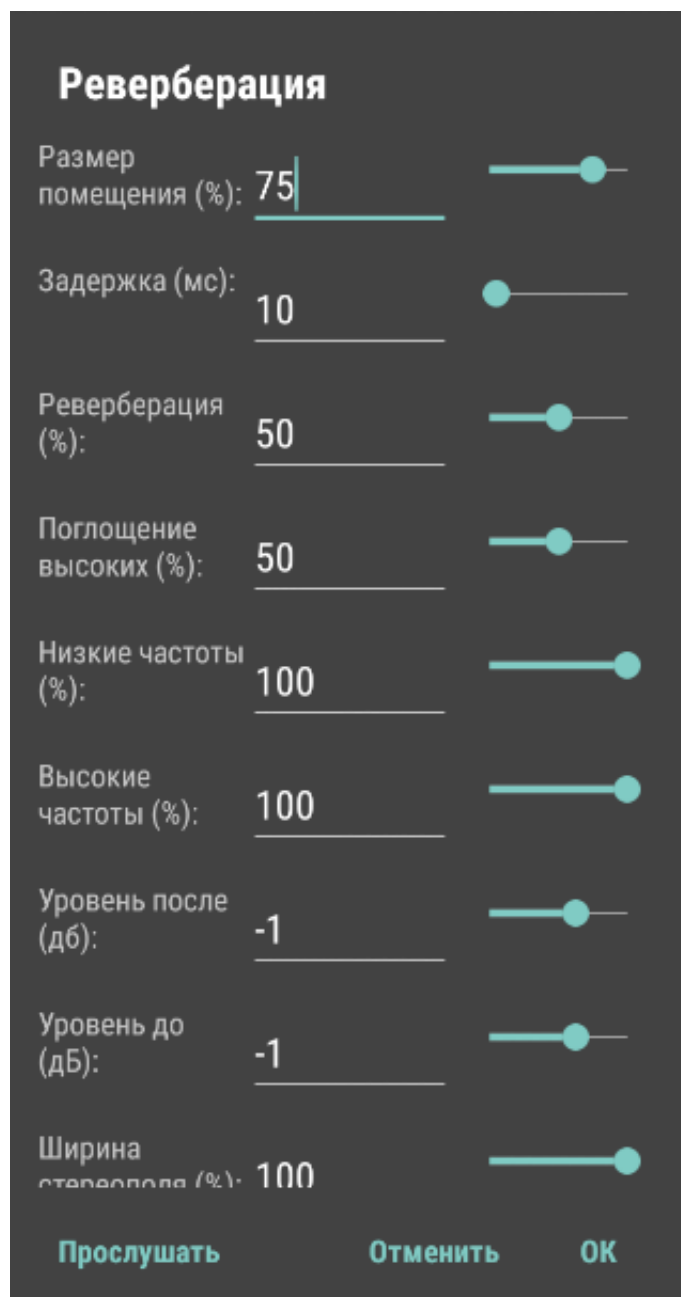
Управляет, какая часть звука будет считаться шумом. Большая чувствительность означает, что будет удалено больше шума, но возможно за счет удаления некоторого необходимого сигнала. Более низкие значения могут привести к появлению артефактов в звуке с уменьшенным шумом. Установите минимальное значение, которое обеспечивает эффективное удаление шума без введения артефактов.

Обобщение частот (Гц)

Сохраняет желаемый звук в определенных частотных диапазонах между найденными артефактами. Более низкие настройки удаляют больше шума, но могут вводить звуковую обработку.

11. Реверберация

Реверберация создаётся, когда какой-либо звук звучит в замкнутом пространстве, в результате чего отражения от поверхностей стен вызывают большое количество эхо, затем звук медленно затухает по причине поглощения звуковых волн стенами и воздухом. При помощи данного эффекта вы можете имитировать различные комнаты.



Размер помещения (%)

Устанавливает размер моделируемого помещения. Высокое значение будет имитировать эффект реверберации большой комнаты, а низкое значение – небольшой комнаты.

**Задержка (мс)**

Определяет, сколько миллисекунд требуется реверберации для создания максимальной амплитуды.

Реверберация (%)

Это определяет, как долго продолжается реверберация после того, как исходный звук будет отражен.

Поглощение высоких (%) / Поглощение

Характеризует способность материала комнаты к отражению звука.

Низкие частоты (%)

Установка этого показателя ниже 100% снижает низкочастотные компоненты реверберации, создавая менее «гулкий» эффект.

Высокие частоты (%)

Установка этого показателя ниже 100% снижает высокочастотные компоненты реверберации, создавая менее «яркий» эффект.

Уровень после (Дб)

Применяет регулировку громкости к компоненту реверберации. Увеличение этого значения относительно «Уровня до» увеличивает силу реверберации.



Уровень до (Дб)

Применяет регулировку громкости исходного звука. Увеличение этого значения по сравнению с «Уровнем после» снижает силу реверберации.

Ширина стереополя (%)

Устанавливает видимую «ширину» эффекта реверберации только для стереофонических дорожек. Увеличение этого значения приводит к большей вариации между левым и правым каналами, создавая более «просторный» эффект. При установке на ноль эффект применяется независимо к левому и правому каналам.

Только результат

Когда флаг установлен, в результирующем выходе будет только добавленная реверберация и исходный звук будет удален.

Профили:

Для использования доступны 9 профилей реверберации.

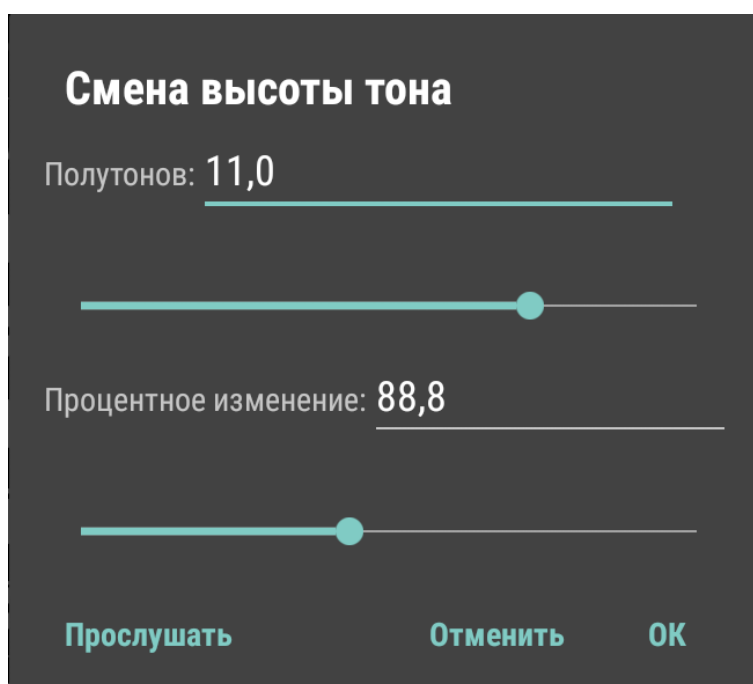
12. Реверс

Реверс переворачивает звук, так что конец звука будет слышен первым, а начало – последним.



13. Смена высоты тона

Используется для изменения высоты тона без изменения темпа (скорости).



Полутоны

Транспонирует шаг в полутоновых приращениях, которые равны музыкальным половинным нотам.

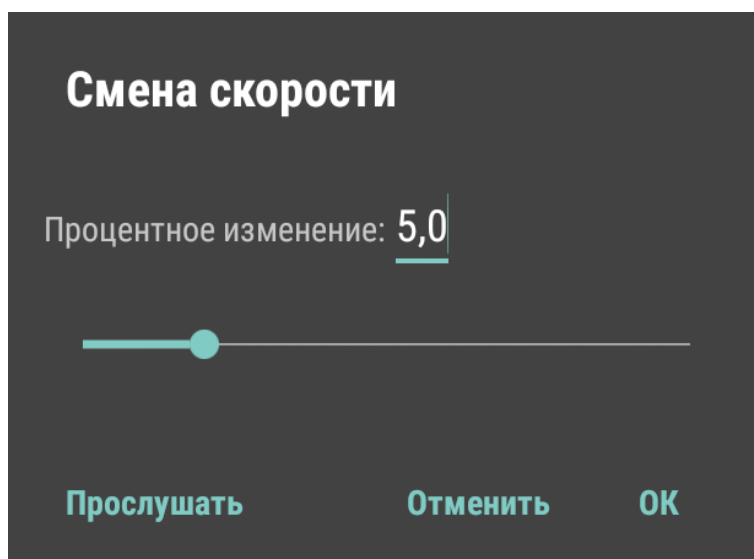
Процентное изменение

Регулирует высоту тона в долях полутонов.



14. Смена скорости

Изменяет скорость аудио, влияя на его темп, высоту тона и частоту. При уменьшении скорости все частоты становятся ниже. При увеличении скорости все частоты становятся выше.



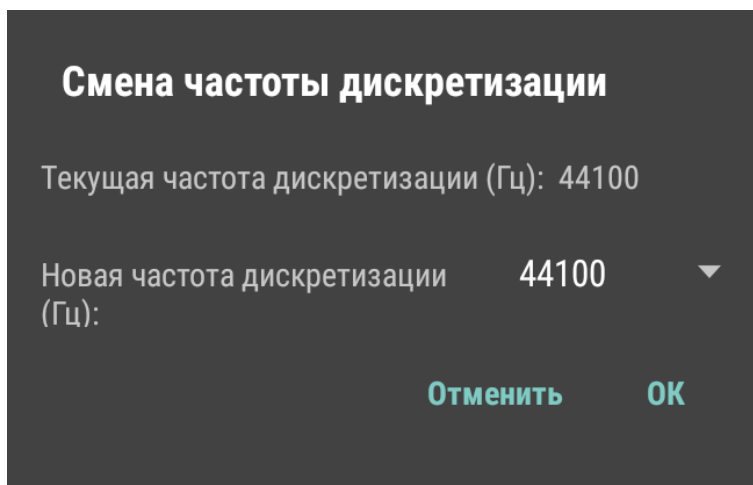
Процентное изменение

Изменение скорости звука в процентах.

Допустимые значения от -99% до 400%.



15. Смена частоты дискретизации



Текущая частота дискретизации (Гц)

Отображение текущей частоты дискретизации.

Новая частота дискретизации (Гц)

Ввод желаемой частоты дискретизации.

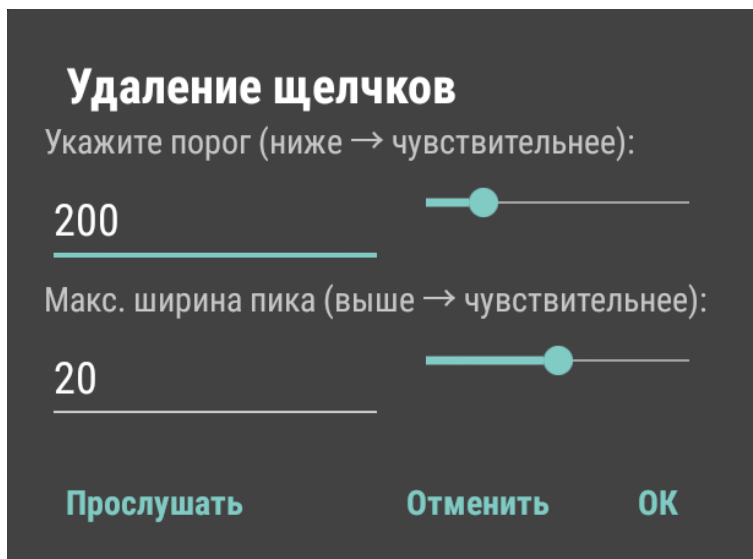
Доступные значения варьируются от 8000 Гц до 2 822 400 Гц.

16. Стерео в моно

Преобразует стереодорожку в монофоническую дорожку, объединяя левый и правый каналы одинаково, усредняя громкость обоих каналов.

17. Удаление щелчков

Эффект предназначен для удаления отдельных кликов на звуковых дорожках.



Укажите порог

Ввод более низкого значения или перемещение ползунка влево обнаружит более мягкие щелчки. Установка слишком низкого уровня может привести к обнаружению ложных щелчков и повреждению звука. При слишком высокой настройке вы можете отключить звуковые щелчки, которые вы хотели бы удалить.

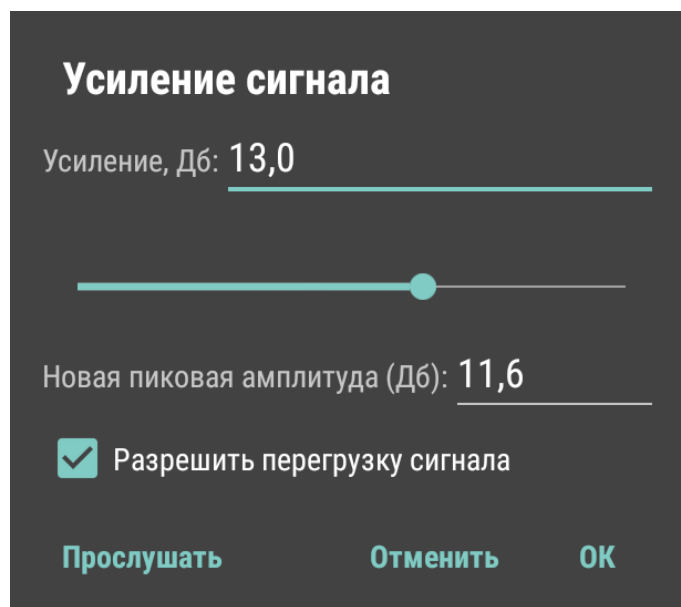
Макс. ширина пика

Введите значение или переместите ползунок, чтобы установить длину пика, который считается щелчком. Установка слишком высокого значения может привести к обнаружению ложных щелчков и повреждению звука. При слишком низком уровне вы можете отключить звуковые щелчки, которые вы хотели бы удалить.



18. Усиление сигнала

Эффект используется для изменения громкости аудиодорожки.



Усиление (Дб)

Положительные значения делают звук громче, отрицательные значения делают его более тихим.

Новая пиковая амплитуда (Дб)

Введите значение, которое вы хотите использовать для новой пиковой амплитуды вашего трека. Когда вы введете, поле ввода «Усиление» будет обновлено.

Разрешить перегрузку сигнала

Если этот флаг не установлен, и вы пытаетесь ввести значение усиления, которое приведет к амплитуде нового пика больше 0 дБ, кнопка «ОК» или «Прослушать»



станет неактивной. Это не позволит вам применять слишком большое усиление. Если этот флажок установлен, вы можете применить столько усиления, сколько хотите, возможно, создавая искаженный звук.

19. Фейзер

Эффект работает путем объединения фазовых сдвигов с исходным сигналом. Движение фазовых сдвигов производится с помощью низкочастотного генератора (LFO).



Этапы

Определяет количество фильтров фазового сдвига. Более высокая настройка приводит к более плотным фазирующим эффектам.



о/после

Когда установлено значение 0, создается только необработанный сигнал. Если установлено значение 255 (максимум), генерируются только задержанные сигналы. Поскольку звук эффекта возникает из-за взаимодействия фаз, эффект кажется самым сильным, когда параметр установлен в положении по умолчанию (128).

Частота LFO (Гц)

Это низкочастотный генератор (LFO), который регулирует скорость, с которой эффект проходит вверх и вниз по частотному диапазону.

Начальная фаза LFO (град.)

Начальное положение низкочастотного генератора регулируется от 0 до 360 градусов.

Глубина (%)

Регулировка глубины определяет, насколько высоко проходят частоты фильтра.

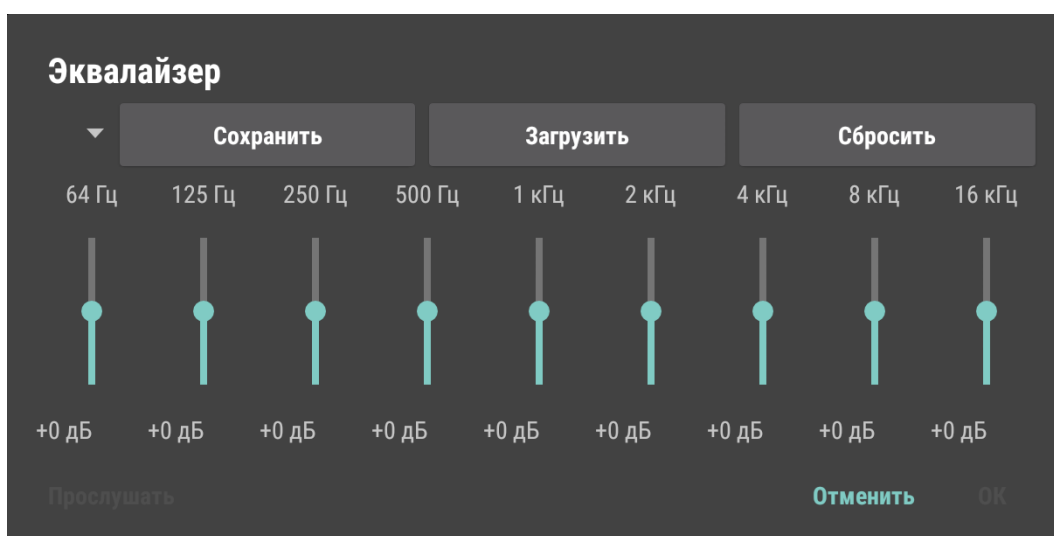
Обратная связь (%)

Регулируя управление обратной связью, обработанный сигнал может быть передан обратно через эффект, создавая более выраженный эффект. При высоких настройках эффект станет очень резонансным, похожим на эффект «Вау-вау». При отрицательных настройках инвертированный сигнал возвращается обратно в эффект, создавая другой вариант эффекта.



20. Эквалайзер

Эффект позволяет увеличить громкость некоторых частот и уменьшить другие.



21. Эхо

Этот эффект повторяет звук, который вы выбрали снова и снова. Время задержки между каждым повторением фиксировано, без паузы между каждым повторением.





Время задержки (с)

Указывает количество секунд между каждым эхом.

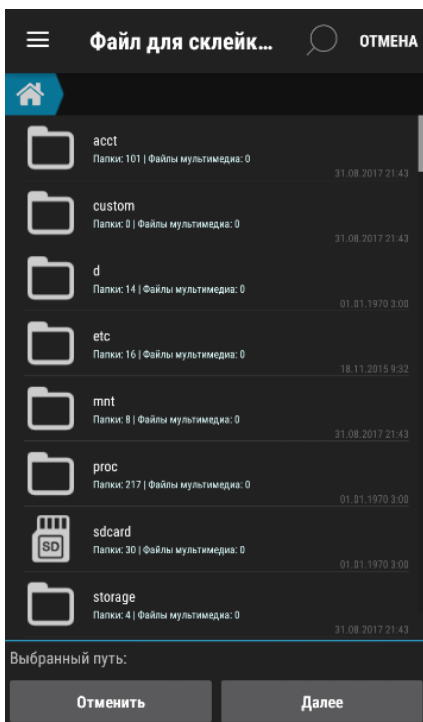
Коэффициент затухания

Обычно число от 0 до 1. Значение 0 означает отсутствие эха, а значение 1 означает, что каждое эхо в точности такое же громкое, как оригинал. Значение 0,5 уменьшает амплитуду или громкость каждого эха на половину каждый раз, поэтому звук медленно вымирает.



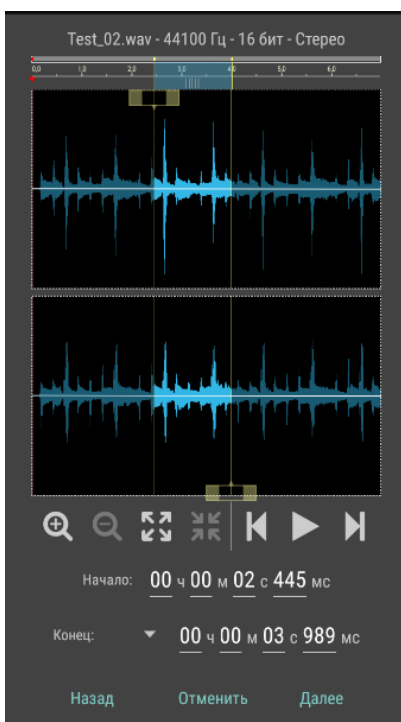
Склейка

Эта функция позволяет вставить выбранную область из другого файла в текущий редактируемый файл в указанную позицию.



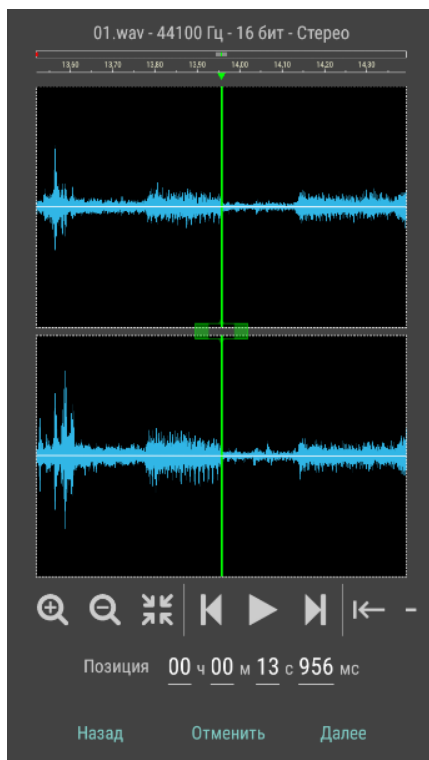
Шаг 1

Выберите в файловом менеджере файл для склейки.



Шаг 2

Выберите необходимый диапазон, используя правый и левый маркер.

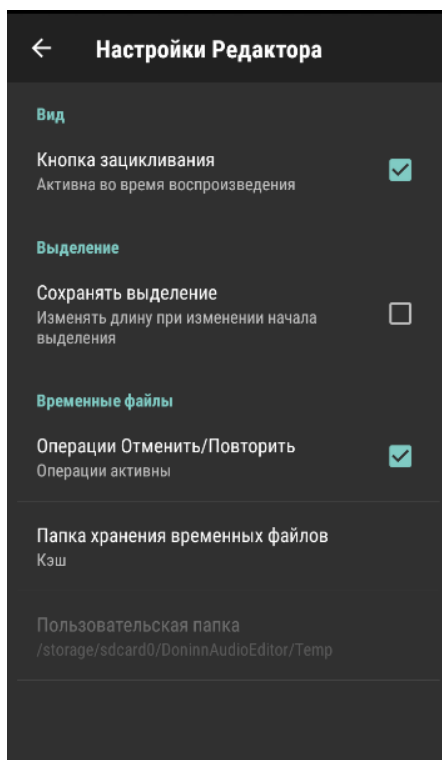


Шаг 3

Выберите позицию курсора выбора для вставки выше выбранного диапазона в текущий редактируемый файл.



Настройки Редактора



Вид

Кнопка зацикливания

Управляет видимостью кнопки во время воспроизведения в окне редактора.

Выделение

Сохранять выделение

Управляет фиксированием левого маркера выделения.



Временные файлы

Операции Отменить/Повторить

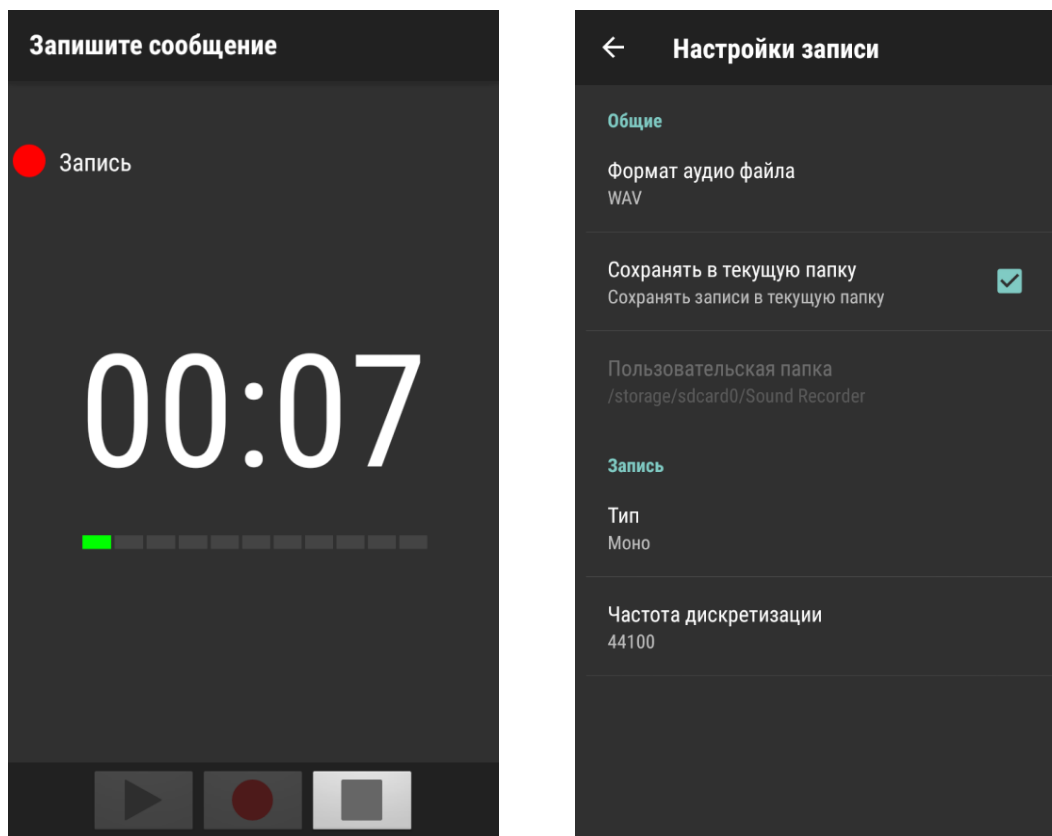
Управляет доступностью операций «Отменить» и «Повторить». Отключение данных команд позволяет экономить место на устройстве.

Папка Хранения временных файлов

Данная настройка позволяет указывать место для хранения временных файлов.



ДИКТОФОН



Настройки записи

Общие

Формат аудио файла

Позволяет выбрать формат записываемого файла. Доступно два формата: wav и mp3.

Сохранять в текущую папку

Сохраняет записанные файлы в текущую папку. При неактивном состоянии запись происходит в пользовательскую папку.



Пользовательская папка

Позволяет указать место для сохранения записанных файлов.

Запись

Тип

Позволяет указать тип записываемых файлов: Моно/Сtereo

Частота дискретизации

Позволяет указать частоту дискретизации файлов.

Качество (для формата mp3)

Позволяет выбрать битрейт в кбит/с для файла.

Скорость (для формата mp3)

Позволяет выбрать скорость. Доступны два режима: Быстро, Как обычно.



ФАЙЛОВЫЙ МЕНЕДЖЕР

Основные возможности

- Вырезание, копирование, вставка, переименование, удаление медиа файлов и папок во встроенной памяти устройства и на SD-карте.
- Работа файлового менеджера в фоновом режиме.
- Множественный выбор файлов и папок.
- Поиск и сортировка аудиофайлов и папок по имени, размеру и дате.
- Отображение скрытых файлов и папок, а также защищенных папок.
- Кэширование метаданных для быстрой подгрузки и отображения содержимого папок.
- Возможность установки папки при запуске приложения (Домашняя папка).
- Удобный и информативный аудио плеер с возможностью перехода к текущему воспроизводимому файлу из других папок.

© Copyright. 2017. Doninn

www.doninn.com

info@doninn.com